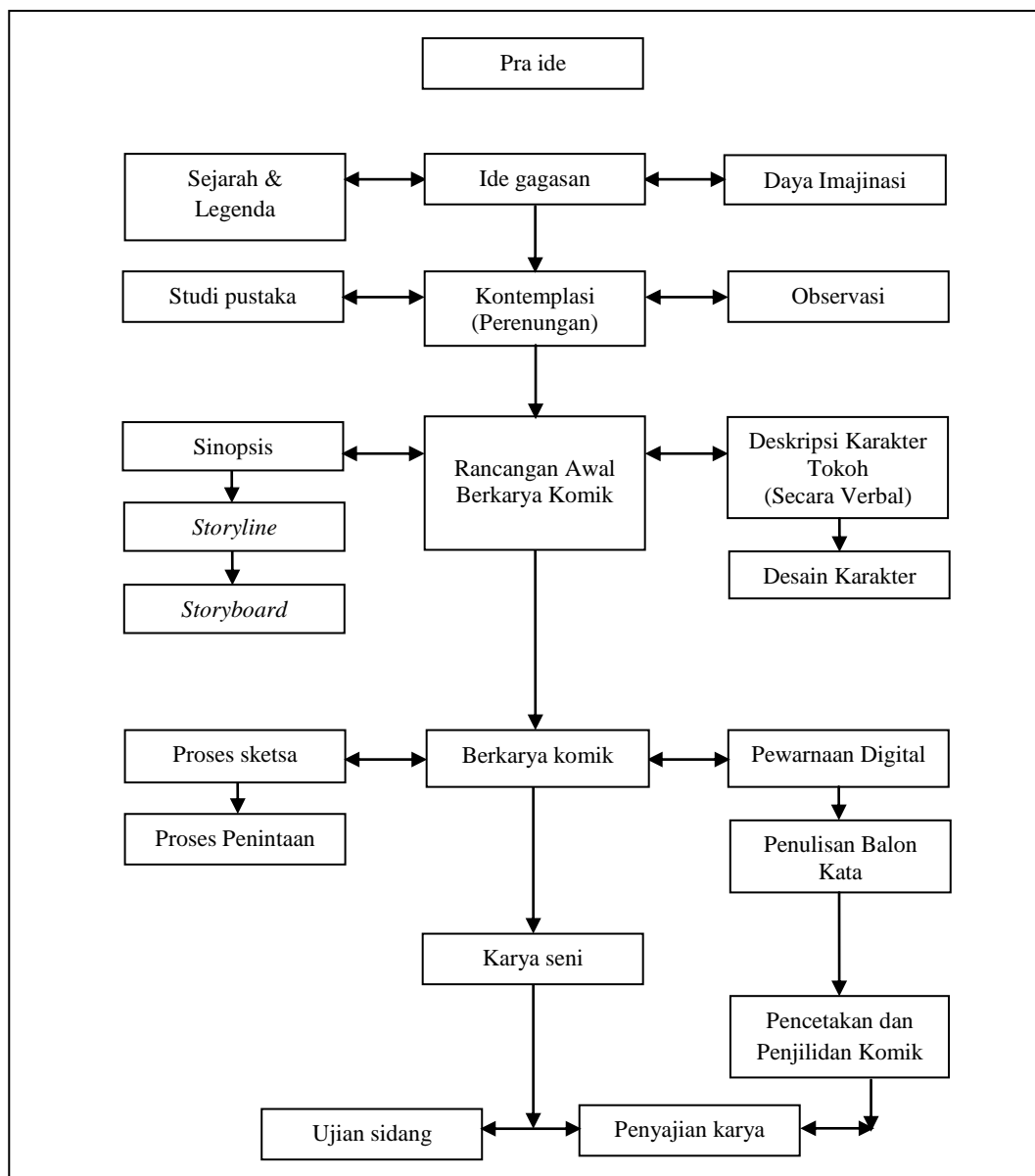


BAB III

METODE PENCIPTAAN

A. Perwujudan Ide Karya

Karya komik fantasi Kerajaan Sriwijaya dibuat melalui tahapan yang cukup panjang. Untuk mempermudah pemahaman di dalam proses kerja yang dilakukan, penulis membuat skema proses berkarya seperti berikut:



Bagan 3.1.

Skema Proses Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Ide Penciptaan

Gagasan dan ide penciptaan komik ini lahir dari hasil pengamatan penulis dari beberapa buku komik yang bertemakan kebudayaan & sejarah kerajaan di Nusantara, penulis menilai bahwa mayoritas komik ini hanya mengangkat kerajaan-kerajaan yang terletak di Pulau Jawa saja, maka dari itu penulis berkeinginan membuat hal yang baru dengan mengangkat tema Kerajaan Sriwijaya yang notabenenya terletak di Pulau Sumatera.

Tema yang diambil untuk komik adalah tentang sejarah kebudayaan, karena masih sedikit diketahui oleh orang dan jarang diangkat sebagai tema untuk komik, padahal bila dilihat lebih dalam lagi tema ini mempunyai bobot pengetahuan dari segi cerita dan visualnya. Di samping itu, nilai positif yang didapat jika mengangkat tema sejarah kebudayaan Kerajaan Sriwijaya, orang akan mengetahui sejarah tentang kebudayaan Sriwijaya dan menambah wawasan, pengetahuan serta kecintaan terhadap kebudayaan di Indonesia.

Dalam pembuatan karya ini penulis menggunakan teknik hibrida (*hybrid*), dengan cara mengabungkan cara tradisional/manual dan digital, di mana penulis menggunakan alat-alat untuk keperluan awal pembuatan naskah hingga storyboard secara tradisional lalu menggabungkannya dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *notebook* serta beberapa peranti lunak (*softwares*) yang menunjang dalam pembuatan karya dan keseluruhan pengolahan digital terhadap karya.

2. Kontemplasi

Tahap kontemplasi adalah tahapan yang sangat penting dan harus dilakukan seseorang ketika pada saat menciptakan suatu karya seni. Tahapan ini menitik beratkan pada kegiatan perenungan diri yang didasari oleh visi suatu karya. Dengan melakukan perenungan serta penghayatan yang begitu dalam maka akan terjadi proses kematangan akal, jiwa dan raga sebagai wujud pondasi yang kuat dalam mencurahkan ide ke dalam bentuk karya seni yang nyata

Selama melakukan kegiatan kontemplasi, penulis memikirkan banyak hal, seperti disamping memikirkan untuk membuat komik yang memiliki visual yang bagus, dikarenakan karya komik yang dibuat berdasarkan pada sejarah lebih tepatnya tentang sejarah Kerajaan Sriwijaya, penulis mempertimbangkan dan berpikir untuk memasukkan nilai-nilai edukasi yang menginspirasi banyak orang, memutuskan untuk membawakan nilai-nilai sejarah serta budaya dengan inovasi berbeda yang mungkin nanti akan membuat orang menjadi paham dan mengetahui lebih banyak sejarah.

3. Segmentasi Pembaca

Komik adalah salah satu budaya modern yang telah mendunia, membuat komik menjadi salah satu bahasa pemersatu bagi banyak orang. Komik digandrungi banyak golongan maupun usia, dimulai dari anak-anak hingga dewasa. Dimulai dari komik lucu dengan cerita sederhana yang disukai oleh anak-anak, komik laga yang digemari para remaja hingga komik bercerita rumit bahkan komik bergenre khusus seperti *hentai* yang digemari oleh orang dewasa. Komik bertema sejarah termasuk komik yang jarang ditemui, jika ada itu juga digabung dengan genre laga atau epik untuk meningkatkan minat pembaca.

Seperti halnya komik Jepang Vagabond yang memiliki tema sejarah dan laga sangat digandrungi oleh kalangan remaja maupun dewasa, untuk komik Vagabond ini segmentasi pembacanya dibatasi dari remaja hingga dewasa pada usia 17 tahun ke atas karena memiliki konten *explicit* atau terbatas, itu bisa berarti komik itu mengandung unsur kekerasan, menggunakan bahasa kasar maupun mengandung unsur pornografi yang tentunya tidak diperkenankan untuk dilihat oleh anak-anak. Dari contoh kasus ini, diketahui pemilihan segmentasi pembaca komik penting dijadikan bahan pertimbangan agar tidak terjadi kekeliruan pada saat memilih komik yang akan dibaca sesuai umur pembaca.

Mereka yang telah memasuki usia remaja dewasa atau dewasa sepenuhnya telah memiliki nalar untuk menyaring sesuatu atau informasi tanpa diketahui mentah-mentah. Pada rentang usia ini, mereka sudah mengetahui cara untuk membedakan hal-hal baik dan buruk, mana yang patut dicontoh dan mana yang tidak patut dan tidak pantas untuk dicontoh. Maka dari itu, komik laga dan

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sejenisnya lebih dibatasi segmentasi pembacanya karena mereka sudah paham dengan isi konten yang mereka baca, tidak untuk ditiru tapi hanya untuk dipahami dan dinikmati saja isi cerita dari komik yang dibaca.

Dengan adanya pembahasan tadi, penulis menyajikan komik sejarah yang diisi dengan menampilkan banyak aksi laga dengan gaya visual *manga* dan penyampaian isi cerita yang cukup kompleks dirasa cocok untuk diarahkan ke pembaca remaja dewasa maupun dewasa sekalipun, lagipula dengan standar pemerintah sekarang, segmentasi pembaca remaja dewasa berada pada usia 17 tahun terlihat aman untuk menjadi angka minimal usia pembaca untuk komik yang penulis buat. Gumelar memberikan segmen pembaca dari mulai umur pra sekolah sampai dewasa, penulis membatasi segmentasi pembaca dikarenakan isi dari komik “Babad Sriwijaya” yang dibuat penulis mengandung banyak adegan kekerasan, sasaran utama pembaca adalah remaja dewasa atau remaja akhir dan dewasa dengan rentang usia 17-25 tahun. Berkaitan dengan konten kekerasan, Gumelar (2009, hlm.12) menjelaskan bahwa:

Cerita dewasa biasanya banyak kata-kata kasar, sumpah serapah, adegan kekerasan dan seksual. Oleh karena itu, kita harus memberikan area tertentu pada sampul buku dengan tulisan untuk “17 TAHUN KEATAS atau “Bacaan Khusus Dewasa” di bukunya agar tidak dibeli oleh anak di bawah umur, dan penjual *comic* juga harus peduli juga dengan tidak meletakkan *comic* untuk dewasa ini di area yang mudah terjangkau oleh anak-anak dan remaja yang belum dewasa.

Komik yang penulis buat pasti ada kekurangan dan kelebihan. Dengan kekurangan dari minimnya sumber pustaka yang menjadi bukti nyata sejarah cukup menyusahkan penulis untuk menulis cerita, yang membuat penulis memutuskan untuk menambahkan sisi fantasi pada komik yang diharapkan menjadi daya tarik pembaca untuk menikmati komik ini. Kelebihan yang ditimbulkan kemungkinan besar dari pemilihan gaya gambar sendiri yang merupakan gaya gambar yang digandrungi masyarakat penikmat komik, bisa menjadi magnet bagi pembaca sesuai dengan usia yang telah ditentukan.

4. Studi Pustaka dan Observasi

Penulis melakukan studi pustaka dari berbagai macam buku, sumber bacaan dari perpustakaan daerah maupun sumber bacaan yang banyak tersedia di internet. Penulis juga melakukan observasi ke beberapa tempat, diantaranya ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan, Museum Balaputra Dewa, Balai Arkeologi Provinsi Sumatera Selatan yang dilakukan pada bulan Maret sampai dengan April 2014. Hal yang ditelusuri adalah keberagaman cerita serta teknik yang akan digunakan untuk pengenalan dan sekaligus sebagai media pendidikan nilai moral serta pemahaman wawasan kebudayaan daerah.

Penulis menemukan beberapa karya komik yang bertema sejarah kebudayaan dan terkadang, isi dari bukunya melenceng dari tujuan tema yang di bawakannya. Peluang ini dimanfaatkan untuk membuat komik dengan berlandaskan pengetahuan, serta nilai moral. Selain itu pula, untuk mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya komik, dengan cara membaca komik yang sudah ada dan menonton film bergenre aksi dan fantasi agar dapat menstimulasi dalam membuat ilustrasi yang sesuai dengan keinginan penulis.

5. Stimulus Berkarya

Stimulus adalah sebuah pemicu kreativitas seseorang yang sedang menciptakan suatu karya seni agar orang tersebut mendapatkan inspirasi lebih dalam berkarya, bisa juga memicu semangat atau hasrat seseorang dalam berkarya seni. Untuk mendapatkan gambaran karya komik yang penulis inginkan, penulis mencari banyak referensi, diantaranya komik-komik bertema budaya karya anak bangsa, maupun film epik sejarah di nusantara.



Gambar 3.1
 (Kiri) Komik “Pusaka Dewa” Karya Sweta Kartika
 (Kanan) Komik “Dharmaputra Winehsuka” Karya Alex Irzaqi



(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.2
 (Kiri) Cover Film “Gending Sriwijaya”
 (Kanan) Cover Film “The Legend of Suriyothai”
 (Sumber: (Kiri) <http://cdn.kling.com/kapanlagi.com/p/GENDINGs.jpg>
 (Kanan) <http://image.tmbd.org/t/p/original/srGPhSkvwIL10JXBCodkxe2UF5.jpg>)

6. Teknik Bercerita

Teknik bercerita yang digunakan untuk komik ini sudah melalui beberapa pertimbangan. Teknik bercerita ini sangat penting, karena berkaitan dengan menyusun strategi yang akan digunakan dalam cerita itu sendiri. Penulis sendiri mengikuti teknik bercerita komik-komik pada umumnya, yang mudah dipahami dengan baik berikut pengetahuan sejarahnya dan nilai-nilai yang terdapat di dalam komik tersebut.

Dalam proses pembuatan cerita dalam komik ini, penulis menggunakan teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang “Orang Ketiga” dengan berbagai macam perspektif, di mana tokoh dalam cerita dan penuturannya tidak hanya berpusat kepada satu atau dua tokoh saja.

7. Rancangan Berkarya Komik

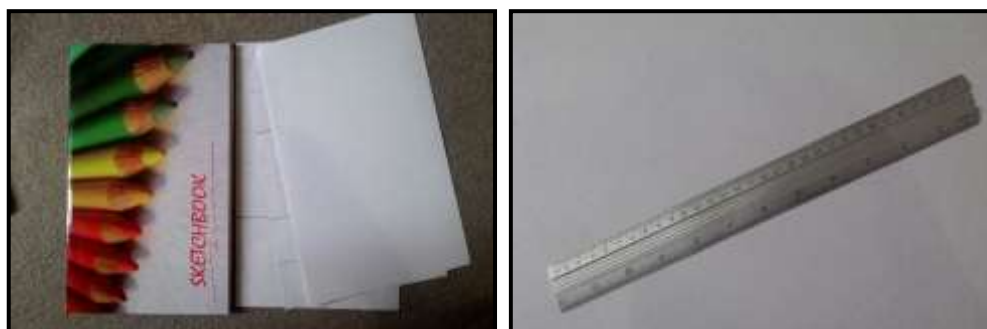
Dalam mewujudkan hadirnya komik “Babad Sriwijaya” menjadi sebuah mahakarya yang penulis buat, penulis menyerap dan mengaplikasikan stimulus pemicu munculnya ide menjadi sebuah mentahan karya lalu kemudian mengolah karya tersebut menjadi lebih tertata. Untuk menata karya komik ini agar dapat dipahami oleh para penikmat nantinya, penulis merancang struktur dalam membuat komik. Di mulai dari menyiapkan alat dan bahan sebagai senjata utama penulis dalam membuat komik, membuat sinopsis, merancang storyline, mendesain karakter, sampai dengan membuat komik itu sendiri yang pada akhirnya dapat dicetak dan dipublikasikan ke khalayak umum. Dalam pembuatan komik ini, penulis melakukannya dengan dua tahap yaitu tahap manual dan tahap digital yang menggunakan perangkat lunak (*software*) *Adobe Photoshop CC 2014* dan *Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5* sebagai kanvas atau lembar kerja penulis.

B. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan cerita bergambar:

1. Kertas Gambar ukuran A4 dan Penggaris

Penulis menggunakan kertas gambar A4 sebagai media untuk menciptakan *Storyboard* karena mempermudah dalam membuat sketsa gambar.



Gambar 3.3

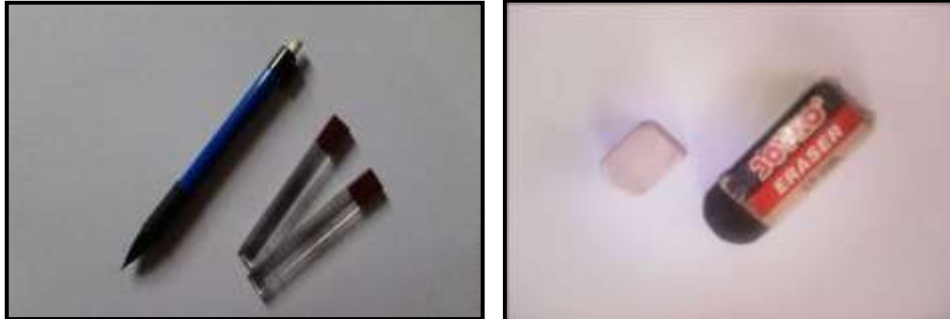
(Kiri) Kertas gambar ukuran A4 (Kanan) Penggaris ukuran 30cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Pensil Mekanik dan Penghapus

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pensil mekanik digunakan penulis untuk membuat *storyboard* atau rancangan gambar awal. Karakter gores dari pensil mekanik yang tipis



memudahkan penulis untuk menghapus

dan tidak meninggalkan bekas pada kertas kerja jika terjadi kesalahan ketika proses pembuatan sketsa gambar awal. Penghapus yang dipakai adalah penghapus karet yang lunak agar tidak merusak kertas dan tidak mengotori kertas.

Gambar 3.4
(Kiri) Pensil Mekanik (Kanan) Penghapus Karet
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Notebook

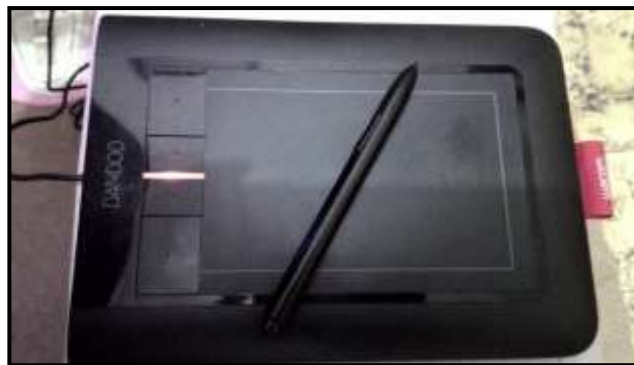
Perangkat Notebook dengan spesifikasi prosesor Intel(R) Core i5-3317U, dengan Ram 4 GB (*gigabyte*), Hardisk 2.5” SATA 500 Gb, kartu grafis NVIDIA GeForce GT 740M. Sedangkan pada layar berukuran 14.0” 16:9 HD x LED Backlight dengan resolusi yang direkomendasikan 1366 x 768. Notebook ini digunakan untuk mengolah gambar, seperti pembuatan sketsa, penintaan (*inking*), pewarnaan (*coloring*) dan pemberian teks pada gambar (*lettering*).



Gambar 3.5
1 Buah Unit *Notebook*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Pen Tablet

Pen Tablet adalah perangkat yang sangat penting untuk digunakan dan memudahkan penulis dalam mengerjakan proses pembuatan sketsa, penintaan atau *inking*, pewarnaan maupun pembuatan balon kata dalam proses penulisan kata atau *lettering*. Beda halnya dengan memakai mouse sebagai alat bantu, pen tablet mempunyai fitur yang lebih spesifik, yaitu penggunaannya sama seperti memegang pena gambar maupun pensil, ada fitur *pressure* atau tekanan yang bisa mengatur tebal tipisnya suatu goresan tergantung dari tekanan pada waktu menggambar. Di sini penulis menggunakan pen tablet *Wacom Bamboo*.



Gambar 3.6
Pen Tablet Wacom Bamboo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Perangkat Lunak (*software*)

Untuk proses pembuatan panel dan sketsa, penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) *Adobe Photoshop CC 2014*. Selanjutnya untuk proses penintaan, pewarnaan dan pemberian teks pada gambar, penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) *Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*. Perangkat lunak *Adobe Photoshop CC 2014* yang berbasis pengolah gambar ini sudah menjadi standar pada sebuah kegiatan desain secara umum. Penulis juga memilih perangkat lunak *Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5* dikarenakan fitur-fitur olah gambar yang tersedia terbilang cukup mudah dan memang dikhususkan untuk mengoperasikan proses pembuatan komik secara digital.

C. Proses Penciptaan

1. Proses Pembuatan Sinopsis dan Naskah

Naskah merupakan sebuah tulisan yang sangat berperan penting sebagai pondasi untuk memberi informasi, cerita serta percakapan yang digunakan pada sebuah cerita bergambar.

Sebagai langkah awal, penulis dalam melakukan pembuatan naskah ialah menentukan tema yang akan dikembangkan dalam bentuk alur atau kerangka cerita. Kerangka cerita meliputi setiap bagian dari sebuah cerita, contohnya awal cerita, puncak cerita hingga bagian penutup. Tidak lupa dalam setiap bagian cerita disisipi dialog agar mempermudah proses tahapan berikutnya.

a. Tema

Tema ialah sebuah pondasi dalam sebuah karya. Pada komik “Babad Sriwijaya”, tema sangat berperan penting karena keseluruhan unsur setiap pembuatan komik seperti tokoh, alur cerita, latar dan sebagainya akan turut disesuaikan. Seperti yang diungkapkan Gumelar bahwa “*Story theme*: tema atau gagasan utama, dikembangkan dari ide yang telah dimiliki” (2009, hlm. 8). Dari begitu banyak tema yang ada, penulis menggunakan tema hibrida (*hybrid themes*). “*Hybrid themes* atau bisa disebut juga dengan tema gabungan (*mixed themes*), kisah yang menggabungkan minimal dua tema atau lebih, seperti menggabungkan tema *horror* dengan *science fiction*, tema *comedy* dengan *horror* sekaligus *science fiction*” (Gumelar, 2009, hlm. 11). Tema dalam pembuatan komik “Babad Sriwijaya” ini adalah gabungan dari cerita yang terjadi berdasarkan informasi dari prasasti kedukan bukit yang ditambahkan dengan sentuhan fantasi penulis.

b. Plot

Plot atau alur cerita adalah *backbone (essence) of story*. kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai tuntunan agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan (Gumelar, 2009: 11). Sasaran utama dalam pembuatan komik Sriwijaya ini adalah remaja dewasa, yang berusia 17 sampai 21 tahun, karena di usia tersebut pemikiran mereka sudah mulai mudah menangkap dan tidak menyukai jalan cerita

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang memusingkan, maka plot yang digunakan dalam komik ini adalah plot maju yang tidak sulit dan mudah dipahami. Penulis membagi cerita pada komik ini menjadi tiga *chapter* atau babak, yaitu babak pertama, babak kedua, dan babak ketiga.

Babak pertama atau *chapter* pertama, diceritakan insiden penggulingan kekuasaan di tubuh Kerajaan Hujungnagara yang berada di Mukha Upang yang dilakukan oleh pihak oposisi yang dipimpin oleh Sabdaroba. Pihak otoritas penguasa sah kerajaan tidak bisa berbuat banyak yang pada akhirnya gagal menekan dan menghentikan aksi kudeta. Pemimpin Kerajaan, Datuk Mantramani ditangkap dan dieksekusi dihadapan prajurit kerajaan maupun pasukan pengkudeta. Dia dieksekusi oleh anaknya sendiri, Senopati Saka yang lebih memihak kepada Sabdaroba sang pemimpin pengkudeta. Kekuasaan kerajaan pun jatuh di tangan pihak pengkudeta. Sabdaroba menjadi raja dan mengubah nama kerajaan menjadi Kerajaan Swarnarudira.

Babak kedua, lima tahun semenjak insiden penggulingan kekuasaan di Hujungnagara, Kerajaan baru bernama Kerajaan Swarnarudira yang dipimpin Sri Baginda Sabdaroba semakin melebarkan sayapnya dengan memperluas daerah kekuasaan, membuat aliansi dengan banyak kerajaan dan menjajah banyak negeri yang menolak bergabung, masalah baru muncul ketika Kerajaan Suryajaya yang dipimpin Dapunta Hyang Sri Jayanasa menolak untuk menjadi negeri bawahan Kerajaan Swarnarudira. Terjadilah kekacauan di kerajaan ini, peperangan tak dapat dihindarkan. Tapi tekad yang dimiliki oleh punggawa Kerajaan Suryajaya berhasil mengusir pihak Swarnarudira yang mengacau. Situasi ini membuat kedua kubu memutuskan untuk mendeklarasikan peperangan kepada satu sama lain.

Babak ketiga, bercerita pada saat satu tahun kemudian, tepatnya pada tahun 604 saka atau 682 masehi setelah insiden yang terjadi di Minanga, Ibukota Kerajaan Suryajaya. Kerajaan Swarnarudira maupun kerajaan Suryajaya sama-sama menyiapkan diri untuk peperangan agung. Sebelumnya telah terjadi beberapa kali peperangan yang dilakukan oleh kedua kerajaan ini tapi selalu imbang. Ditambah banyaknya pemberontak dari negeri terjajah yang menyusahkan pergerakan Kerajaan Swarnarudira untuk konsentrasi menyerang

Kerajaan Suryajaya. Tetapi Sabdaroba selaku raja Kerajaan Swarnarudira mempunyai rencana jahat untuk peperangan agung nanti. Di lain pihak, Dapunta Hyang Sri Jayanasa yang kembali dari pertapaan mengendus rencana jahat Sabdaroba, membuat strategi peperangan diubah demi mencegah kekalahan. Tibalah hari yang ditentukan, Dapunta Hyang Sri Jayanasa dan para pasukan memulai ekspedisi militer Sriwijaya, memulai perang suci melawan pasukan kegelapan Sabdaroba.

c. *Setting* (Latar) Cerita

Latar atau *setting* adalah unsur dasar yang penting dalam pembuatan komik. Keseluruhan keterangan latar harus tergambar secara visual dalam bentuk ilustrasi dan semua sudah dirancang dalam sebuah naskah cerita, seperti latar tempat juga waktu tidak terlewatkan. Begitu penting ke dua unsur ini hingga berpengaruh besar terhadap kualitas dari gambar ilustrasi.

Setting cerita dalam komik ini menampilkan banyak suasana yang terjadi pada masa lampau atau lebih tepatnya pada tahun 598, 603 dan 604 saka atau 677, 681 dan 682 masehi di Swarnadwipa atau sekarang lebih dikenal dengan Pulau Sumatera. *Setting* cerita dimulai dari suasana setelah peperangan yang terjadi di Pedesaan maupun perkotaan di daerah Mukha Upang yang merupakan ibukota Kerajaan Hujungnagara yang telah luluh lantak, suasana ke Hutan Belantara, lalu beralih ke daerah Minanga yang merupakan Ibukota dari Kerajaan Suryajaya, suasana di Lembah Kaki Langit dimana tempat Dapunta Hyang Sri Jayanasa menghabiskan waktunya untuk melakukan kegiatan *Siddhayatra* atau kegiatan suci pertapaan, hingga suasana Kerajaan Swarnarudira di kota Mukha Upang yang telah dipenuhi ribuan candi karena perubahan kekuasaan setelah peperangan.

d. Data Komik

Komik yang berjudul “Babad Sriwijaya” ini merupakan gabungan dari cerita yang terjadi berdasarkan informasi dari prasasti kedukan bukit yang ditambahkan dengan sentuhan fantasi penulis (saduran) tanpa menghilangkan

esensi dari sejarah yang terekam dalam prasasti itu sendiri. Komik ini bergenre
 Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hybrid Themes (Tema Campuran) yaitu gabungan dari *History/Based on History* (Sejarah Terinspirasi dari Kisah Nyata), *Imagination/Fantasy/Fiction* (Imajinasi/Fantasy/Fiksi) dan *Action* (Aksi).

Karakter tokoh :

- 1) Yudha (Tokoh Protagonis)
- 2) Dapunta Hyang Sri Jayanasa (Tokoh Protagonis)
- 3) Mahendra (Tokoh Protagonis)
- 4) Sukma (Tokoh Protagonis)
- 5) Sri Baginda Sabdaroba (Tokoh Antagonis)
- 6) Waro' (Tokoh Antagonis)
- 7) Eyang Mahadurga (Tokoh Antagonis)
- 8) Mahapatih Saka (Tokoh Antagonis)
- 9) Senopati Siradana (Tokoh Protagonis/Antagonis)
- 10) Datuk Mantramani (Tokoh Protagonis)
- 11) Kandra Kayet (Tokoh Protagonis)

e. Sinopsis

Di suatu waktu, kedamaian yang terjalin di Swarnadwipa tercoreng dengan adanya peristiwa penggulingan kekuasaan di tubuh Kerajaan Hujungnagara yang terletak di Mukha Upang. Pihak kerajaan tidak bisa berbuat banyak, yang pada akhirnya membuat mereka bertekuk lutut di hadapan pihak pengkudeta. Peristiwa ini diakhiri dengan dieksekusinya raja Kerajaan Hujungnagara, Datuk Mantramani. Hal itu menandakan bahwa kemenangan sudah pasti dalam genggamannya para pengkudeta. Sabdaroba sebagai pemimpin dari pihak pengkudeta mendeklarasikan dirinya sebagai raja dan membentuk kerajaan baru dari puing-puing Kerajaan Hujungnagara. Kerajaan Swarnarudira lahir dari darah, kesengsaraan, kehancuran serta penderitaan orang-orang, Kerajaan ini menjajah banyak negeri yang berani melawan.

Di saat Kerajaan Swarnarudira tumbuh berkembang dengan pesat, ada satu kerajaan yang melawan dengan tegas yaitu Kerajaan Suryajaya. Kerajaan yang

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipimpin Dapunta Hyang Sri Jayanasa ini menolak untuk menjadi negeri bawahan Kerajaan Swarnarudira sehingga kekacauan pun tak dapat terhindarkan. Hasil dari keributan ini adalah dideklarasikannya peperangan antara Kerajaan Swarnarudira dengan Kerajaan Suryajaya, peperangan demi peperangan terjalin, semangat Kerajaan Suryajaya dalam menekan serangan dari Kerajaan Swarnarudira disambut baik bagi mereka yang terjajah, membuat mereka bersatu untuk memberontak.

Ketika pihak Kerajaan Suryajaya menyiapkan diri untuk peperangan besar, Sabdaroba merencanakan sesuatu yang membuat dia berfikir bahwa Kerajaan Swarnarudira akan tetap menang walaupun mereka diserbu. Dapunta Hyang Sri Jayanasa yang mencium rencana jahat Sabdaroba dipaksa untuk merubah strategi peperangan dan tiba waktunya hari yang dinantikan, Dengan penuh percaya diri, Dapunta Hyang Sri Jayanasa memimpin pasukan menuju medan peperangan, memulai ekspedisi militer Sriwijaya.

2. Pembuatan *Storyline*

Setiap cerita memiliki alur yang menjadi pusat untuk semua kejadian yang terjadi pada sebuah cerita. Pembuatan *storyline* merujuk pada naskah yang sudah dibuat sebelumnya oleh penulis, dan bertujuan memetakan alur cerita, percakapan, hingga tata letak dari semua kejadian agar tidak keluar dari cerita.

Tabel 3.1 *Storyline* “Babad Sriwijaya”

<i>Storyline</i> Babad Sriwijaya			
Halaman	Panel		Dialog
17	1.	Menggambarkan suasana pertarungan antara waro' dan para prajurit Sudut pandang atas (<i>high angle</i>)	Waro' : “Kaulah yang harus diam !!”
	2.	Para prajurit terpental sudut pandang atas (<i>high angle</i>)	Prajurit : “Guuaahhh !!”
	3.	Para prajurit berusaha bangkit dan bertanya-tanya apa yang sebenarnya terjadi barusan Jarak pandang menengah	Prajurit : “Uugghh...Apa itu tadi...!? Pergerakannya cepat sekali...!!”

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		(<i>Medium Shot</i>)	
	4.	Waro' tersenyum sembari menyingkirkan korban yang dia habisi sebelumnya, kemudian dia mengancam ke prajurit lain Sudut pandang sejajar (<i>eye level</i>)	Waro' : "He..He..He.." "Kalian yang selanjutnya !"
	5.	Waro' mengeluarkan jurus pamungkas Jarak pandang menengah (<i>Medium Shot</i>)	Waro' : "Salaksa Belang Rimau !!!"

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Pembuatan *Storyboard*

Setelah naskah selesai dibuat kemudian penulis mulai membuat *storyboard* atau rencana tata letak. Dalam proses ini, penentuan sudut pandang, jarak pandang dan juga komposisi disesuaikan dengan naskah yang telah dibuat atau (*storyline*). Seperti yang diungkapkan Darmawan dalam bukunya "*How to Make Comic*" bahwa *storyboard* adalah sebuah naskah yang berisi adegan dan dialog (Darmawan; 2012 hal 150).



Gambar 3.7

(Kiri) Pembuatan Storyboard secara Manual (Kanan) Contoh Storyboard Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Tokoh

Penokohan sendiri adalah bagian vital dalam sebuah cerita, tanpa adanya tokoh, sebuah cerita tidak akan hidup dan bisa diceritakan. Tak terkecuali dalam komik “Babad Sriwijaya” ini yang memiliki banyak tokoh di dalam ceritanya.

Tokoh utama yang dihadirkan dalam cerita adalah seorang remaja dewasa (*Young Adult*) bernama Yudha yang berprofesi sebagai Ksatria pembela Panji Kerajaan Suryajaya yang kelak berubah menjadi Kerajaan Sriwijaya. Pemilihan usia tokoh utama yang digambarkan sedang beranjak dewasa ini beralasan karena sasaran utama pembaca komik ini sendiri adalah masyarakat berusia fase remaja dewasa agar lebih terlihat cocok dengan konten isi bacaan. Di dalamnya terdapat pula tokoh penting seperti raja yang memiliki karakter protagonis kuat di komik ini, ada juga tokoh-tokoh yang membantu jalan cerita komik dan yang terpenting di komik ini terdapat banyak tokoh-tokoh antagonis mengingat komik ini mengambil latar cerita peperangan.

a. Membuat Karakter Tokoh Verbal

Dalam mendesain sebuah karakter tidak bisa sembarangan, dalam hal ini penulis terlebih dahulu membuat karakteristik tokoh secara verbal atau istilah lainnya mendeskripsikan hal-hal detail yang dimiliki sebuah tokoh yang akan di desain nantinya. Penulis merumuskan banyak hal, diantaranya mendeskripsikan detail dari bentuk ujung kepala sampai ujung kaki, watak yang dimiliki tokoh, pakaian yang dikenakan, sampai dengan usia tokoh.

Tabel 3.2
Gambaran Tokoh Secara Verbal

No.	Nama Tokoh	Gambaran Tokoh Secara Verbal
1	Yudha	Tokoh utama di komik, berusia 21 tahun dengan gaya rambut berdiri rapi ke atas agak menajam ke kiri, memiliki alis tebal serta jambang sebatas rahang, memiliki tubuh atletis layaknya petarung ahli beladiri. Gaya berpakaian layaknya prajurit biasa, hanya saja kerah baju yudha lebih panjang, dia memakai gelang langit suci di kedua pergelangan tangan maupun kakinya, memakai lambang penanda khusus dibagian ikat pinggang.

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Yudha adalah prajurit khusus Kerajaan Suryajaya yang memiliki tingkat yang lebih tinggi dibanding prajurit yang lain, hampir setingkat senopati. Yudha adalah pendekar yang memakai disiplin ilmu Tarung Rimau yang masih misterius, bertarung layaknya harimau yang buas dan tangguh. Hanya saja sifat Yudha masih suka gegabah dalam menghadapi banyak masalah, tapi ia selalu mendapatkan jalan keluar dari masalah yang ia lakukan, dia juga memiliki tekad dan keberanian yang kuat.
2	Dapunta Hyang Sri Jayanasa	Raja dari Kerajaan Suryajaya, raja yang dipuja-puji rakyatnya karena kebaikan, keadilan, kebijakannya dalam bertindak, berjiwa pemimpin serta berwibawa tinggi. Berusia 42 tahun, berperawakan besar, tinggi, tegap dan gagah. Memiliki mata yang tajam dan garis di bawah mata yang menjadi ciri khasnya, memiliki janggut cabang tiga yang juga menjadi khas, gambut panjang yang digelung dan memakai pakaian ala pendeta buddha hanya saja dilengkapi dengan perhiasan dan mahkota ala raja. Memegang senjata andalan Tombak Trisula Serat Langit. Disamping seorang raja, dia adalah pendekar yang telah dikenal seantero pulau Swarnadwipa bahkan sampai ke pulau Jawadwipa.
3	Mahendra	Teman Yudha, berusia 23 tahun. Memiliki gaya rambut seperti api, tajam ke atas, memiliki alis memanjang, mata sayu atau mata layaknya orang mabuk, selalu mengunyah jarum di mulut. Mahendra adalah seorang prajurit bayangan atau mata-mata kerajaan, selalu memakai kain yang menutupi leher, mempunyai senjata Kerambit Sanca Kumbang yang sangat beracun Memiliki watak pemikir dan tenang.
4	Sukma	Berteman dengan Yudha dan Mahendra, berusia 19 tahun. Dia juga seorang pasukan pengintai / mata-mata satu tim dengan Mahendra. Memiliki perawakan ramping, celak disekitar mata, rambut panjang yang dikuncir keatas. Memiliki banyak senjata, diantaranya pisau lempar dan dua buah Sai yang digunakan untuk bertarung jarak dekat. Sukma memiliki watak yang suka meledak-ledak atau cenderung tempramental.
5	Sri Baginda Sabdaroba	Raja dari Kerajaan Swarnarudira, dalang dan pemimpin pengkudeta kekuasaan di Kerajaan

		Hujungnagara, berusia 46 tahun. Memiliki gaya alis unik tajam keatas dibagian ujung, memiliki celak bergaya khusus di sekitar mata, memiliki tanda khusus di jidat, rambut bergaya diikat memanjang kebelakang. Berpakaian layaknya raja, dihiasi banyak perhiasan, bersarung tangan emas dengan bentuk meruncing dibagian siku. Memiliki watak Psikopat, jahat, selalu bersemangat menghadapi sesuatu, mudah tersulut emosi, memiliki jiwa pemimpin.
6	Waro'	Tunduk dan bekerja pada Eyang Mahadurga, berusia sekitar 30an tahun. Memiliki perawakan kekar dan menyeramkan, rambut digelung tidak beraturan, bagian tubuh dari muka sampai tubuh sebelah kanan bekas luka bakar. Berpakaian ala pendekar, pakaian yang telah robek diyakininya sebagai jimat keberuntungan. Pendekar pengguna disiplin ilmu Taung Rimau tingkat tinggi. Berwatak liar, sombong, tempramental dan sinting.
7	Eyang Mahadurga	Karakter misterius dengan usia yang tidak diketahui. Memiliki perawakan bungkuk layaknya orang yang sudah tua renta. Banyak jaitan disekujur tubuh, muka layaknya tengkorak dengan mata bersinar, memiliki rambut yang sangat panjang. Eyang Mahadurga adalah orang sakti yang memiliki banyak ilmu, diantaranya menghidupkan banyak jenglot, meringankan tubuh, terbang, mengubah rambut menjadi senjata. Bekerja dan membantu dalam pemerintahan Sabdaroba tetapi mempunyai tujuan lain.
8	Mahapatih Saka	Anak dari Datuk Mantramani, memihak dan menjadi tangan kanan Sabdaroba, berusia 36 tahun. Memiliki gaya rambut panjang bergelombang sebahu, memiliki tatapan tegas, alis naik, jambang menyatu dengan jenggot, berpenampilan gagah dengan pakaian perang, berperhiasan emas. Menghianati keluarga demi mencapai keinginannya, memiliki watak, jahat dan berani.
9	Senopati Siradana	Pengawal dan perwira Kerajaan Hujungnagara, adik dari Datuk Mantramani, berusia 55 tahun. Berperawakan kekar, berkumis tebal tajam keatas, lima tahun kemudian berubah wujud dengan luka di bagian muka, bekas luka besar dibagian bawah dada akibat serangan Eyang Mahadurga, tumbuh taring yang tajam. Berwatak tempramental karena

		efek manipulasi pikiran. Kesatria hebat yang berakhir dengan menjadi senjata / kaki tangan Eyang Mahadurga.
10	Datuk Mantramani	Raja dari Kerajaan Hujungnagara, berusia 60 tahun. Memiliki perawakan kekar dan beruban, memiliki kumis yang tebal, wajah yang sudah keriput. Berakhir dengan dieksekusi di tangan anaknya sendiri. Berwatak pemberani dan rendah hati.
11	Kandra Kayet	Prajurit elit Kerajaan Hujungnagara, lebih memilih kabur dari peperangan dan aksi kudeta, berusia 26. Berperawakan tegap dan kekar, memiliki gaya rambut mohawk memanjang kebelakang, beralis tebal dan bermata sipit. Memiliki senjata Golok yang menyerupai kait pancing dan memiliki perisai duri. Tidak banyak yang diketahui, berwatak hati-hati dan perhitungan dalam bertindak.

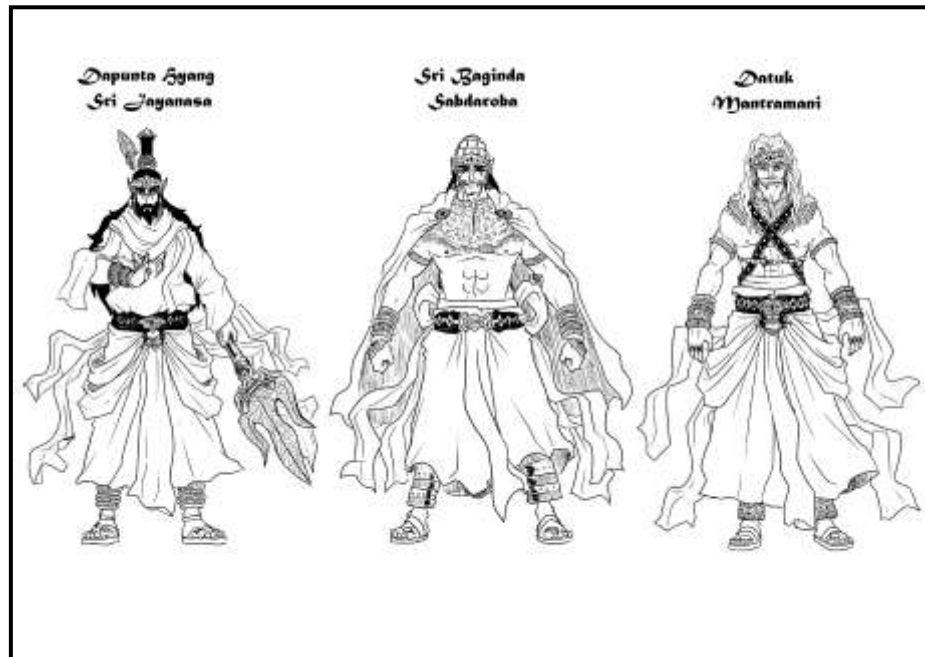
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

b. Mendesain Karakter Tokoh

Setelah mendeskripsikan karakter tokoh di komik secara verbal, tahap selanjutnya adalah pembuatan visualisasi tokoh berdasarkan deskripsi karakter tokoh yang telah dibuat.

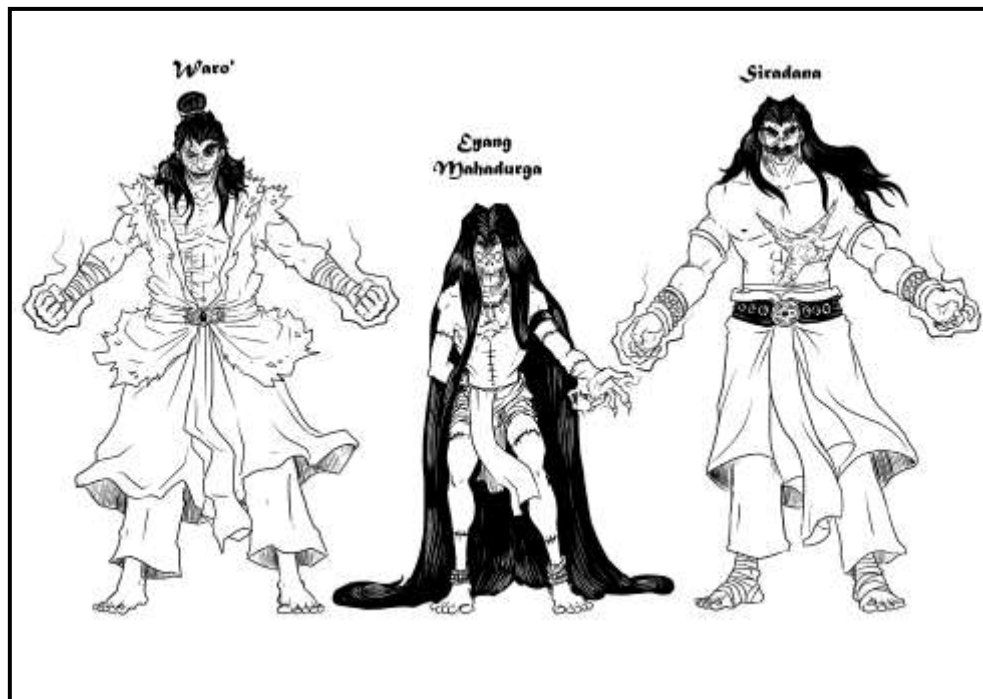


Gambar 3.8
Desain Karakter dalam Komik



(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.9
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.10
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.11
Desain Karakter dalam Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. Pembuatan Sketsa

Dalam proses ini gambar sketsa dibuat secara digital menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2014* agar memudahkan penulis untuk proses penintaan selanjutnya.

Untuk pembuatan sketsa dimulai dengan membuat dan mengatur spesifikasi lembar kerja, untuk pembuatan karya ini penulis membuat lembar kerja dengan ukuran kertas A4 yang memiliki ukuran *pixel* 1200 dpi. Penulis membuat lembar kerja dengan pengaturan *pixel* yang besar karena akan dapat memperoleh kualitas gambar yang paling bagus dan detail. Proses pembuatan sketsa dibuat lebih rapi dan detail sesuai dengan rancangan *storyboard* yang masih kasar. Proses sketsa ini dibuat secara bersamaan dengan pembuatan panel-panel gambar di *software* yang sama. Setelah proses pembuatan sketsa selesai, *file* sketsa di *save* dalam format *.PSD dan akan dilanjutkan ke proses penintaan sketsa di *software Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*.



Gambar 3.12
(Atas) Proses Pembuatan Sketsa secara Digital (Bawah) Contoh Sketsa Komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. Penintaan Sketsa (*Inking*)

Setelah semua proses pembuatan sketsa selesai, maka tahap berikutnya penintaan (*inking*). pada proses ini penulis melakukan penintaan secara digital dengan menggunakan *software Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5* yang dilakukan dengan sangat hati-hati.

Pengerjaan penintaan secara digital mempunyai kelebihan tersendiri, yaitu penulis bisa menghapus kembali tinta yang dirasa salah tanpa mengotori kertas seperti proses penintaan secara manual. Kelebihan selanjutnya yaitu penulis bisa melakukan proses penintaan lebih detail karena fitur di digital bisa memperbesar (*zoom-in*) atau memperkecil (*zoom-out*) gambar sesuai kebutuhan. Proses penintaan secara digital juga dapat dikerjakan dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan penintaan secara manual.



Gambar 3.13
(Atas)Proses Penintaan (*Inking*) Sketsa Gambar secara Digital
(Bawah) Hasil Penintaan Gambar Sketsa secara Digital
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. Pewarnaan (*Coloring*)

Setelah proses pemindaian selesai, penulis melanjutkan ke tahap atau proses berikutnya yaitu proses pewarnaan secara digital. Pewarnaan dilakukan dengan *software Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*.

Dalam pewarnaan cerita bergambar ini penulis menggunakan pewarnaan dengan menggunakan teknik *Screen tones* secara *greyscale*, di mana penulis hanya menggunakan pola yang disediakan di dalam software untuk dijadikan warna dalam komik. Teknik seperti ini biasanya sangat sering dijumpai dalam *Manga* bahkan bisa dikatakan menjadi teknik yang wajib digunakan pada *manga*. Pada mulanya, penulis memilih *screen tone* atau pola berbentuk bulat (*dot / circle*) di menu *material* untuk dijadikan pola yang cocok dijadikan warna di komik. Pemakaian *screen tone* ini sama halnya dengan pemakaian *pattern* sebagai pengganti warna di aplikasi serupa. Setelah memutuskan memilih pola *dot* sebagai warna, penulis menaruh *material dot screen tone* ke lembar kerja yang kemudian di *clear*. Hal ini dilakukan memang sebagai prosedur dalam *step by step* yang telah ditentukan. Setelah di *clear*, proses pewarnaan baru bisa dilakukan. Dengan memakai *tool G-pen* yang tersedia di *software*, penulis mulai mengisi bagian-bagian gambar yang perlu diwarnai dengan pola yang telah dipilih. Unikny pada teknik ini, untuk warna yang tepat tidak harus memilih pola lain melainkan hanya mengatur tingkat kepadatan (*density*) dari pengaturan *screen tone*. Hal ini sama halnya dengan mengatur tingkat (*level*) terang atau gelapnya sebuah warna. Pada bagian ini, penulis melakukan dua bagian pewarnaan dengan tingkat kepadatan 30% dan 60%, jika di deskripsikan dengan palet warna akan terlihat warna abu-abu muda dan abu-abu tua. Selanjutnya untuk mengatur tingkat kepekatan sebuah pola, hanya perlu mengatur *number of tone lines* atau banyaknya sebuah pola. Semakin banyak pola maka semakin mengecil pola tersebut yang semakin lama semakin pekat, sebaliknya jika pola semakin besar jumlah pola berarti semakin

Gilang Armi Saputra, 2016

KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI SUMBER GAGASAN BERKARYA KOMIK FANTASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

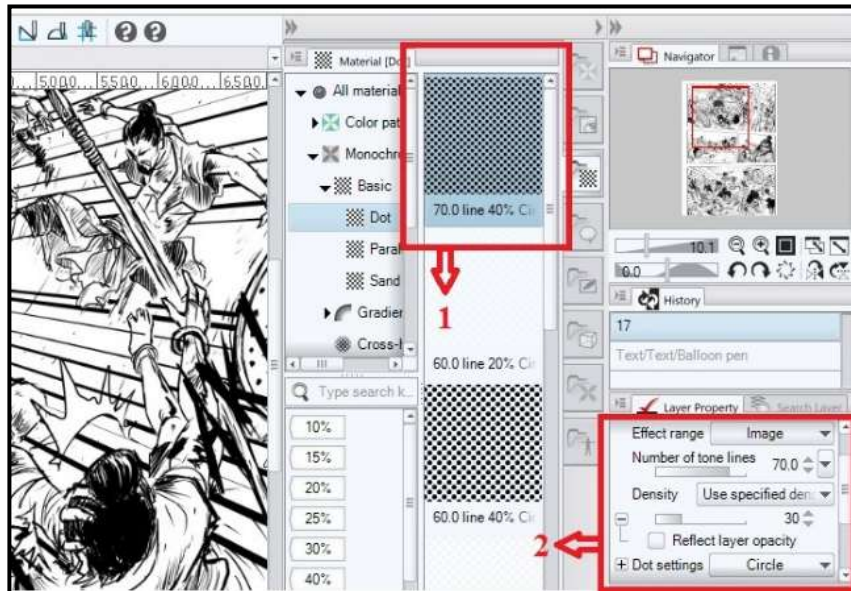
sedikit. Pada pembuatan komik ini, penulis mengatur tingkat kepekatan sekitar 70% yang penulis rasa cocok.

Beda dengan pewarnaan inti, pewarnaan pada cover depan maupun belakang pada komik ini dikerjakan dengan *software Adobe Photoshop CC 2014* dengan teknik *blending*. Teknik *blending* ini sama halnya dengan teknik mewarnai secara tradisional, penulis mengambil warna yang tersedia di palet warna (*pallette*) warna yang kemudian langsung dipoles di bagian objek yang ingin diwarnai, kemudian warna sebelumnya yang sudah ada di objek bisa dicampur dengan warna lain sehingga terjadi proses percampuran warna.



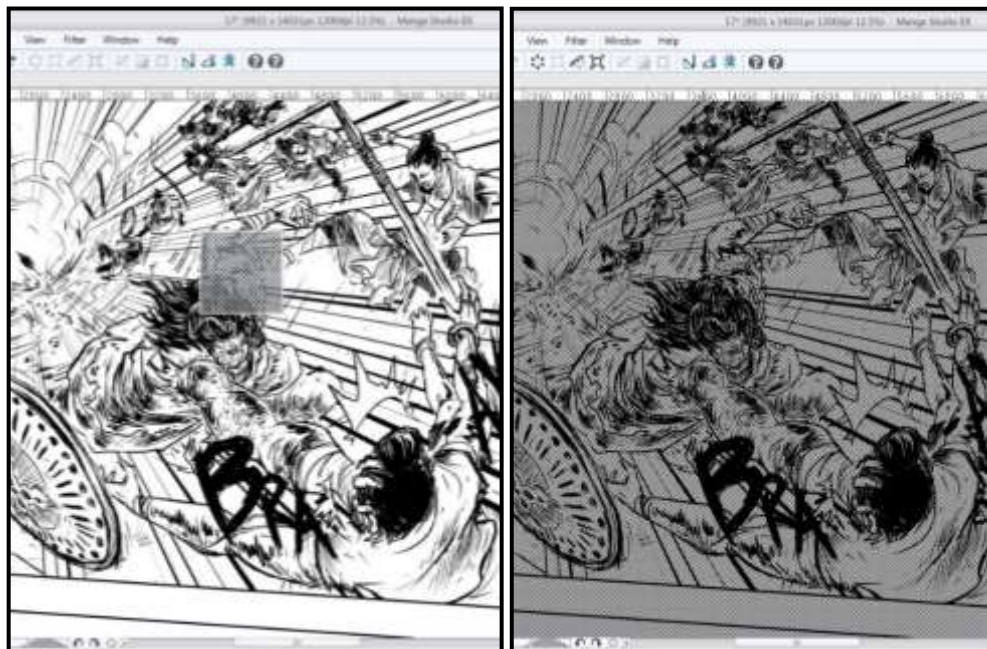
Gambar 3.14
(Atas) *Software Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*
(Bawah) *Software Adobe Photoshop CC 2014*

(Sumber: (Atas) <http://nerdreactor.com/wp-content/uploads/2013/12/msex5-postroll.png> dan
<http://www.macupdate.com/images/icons256/32454.png>
 (Bawah) <http://www.goldfries.com/wp-content/uploads/2014/01/photoshopcc.jpg>)

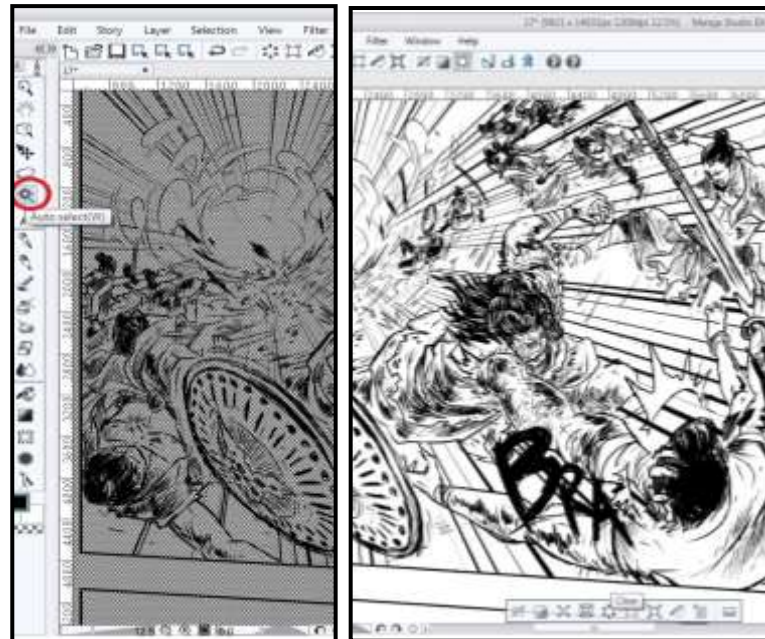


Gambar 3.15

Gambar 1 adalah *Material Dot / Circle Screen Tone*, Gambar 2 adalah Tempat Pengaturan *Number of Tone Lines* dan *Density* pada *Screen Tone*



(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.16
 (Atas) Proses Peletakkan *Screen Tone* dan Hasil Jadinya
 (Bawah) Proses Seleksi Otomatis dan Pembersihan (*Clear*) *Screen Tone*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

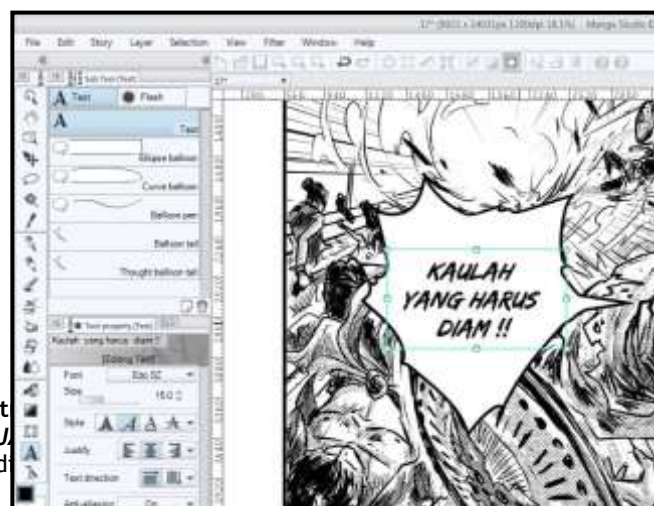


Gambar 3.17
 (Atas) Proses Pewarnaan Tahap Pertama
 (Bawah) Proses Pewarnaan Tahap Kedua
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

8. Penyisipan Kata (*Lettering*)

Tahapan ini masih menggunakan program *Smith Micro Manga Studio EX 5.0.5*. Proses *Lettering* adalah proses menyisipkan teks ke dalam gambar-gambar di tiap panel hingga menjadi satu kesatuan yang menjadikan gambar dan teks sebagai rentetan cerita bergambar. Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf menjadi perhatian khusus dalam proses ini agar komik ini nantinya mendapat sambutan yang baik dan diterima oleh sasaran pembaca yang diharapkan.

Proses *lettering* ini bersamaan dengan pembuatan balon kata yang dikerjakan dengan menggambar sendiri bentuk dari balon kata tersebut di *software* yang sama. Penulis sendiri dalam proses *lettering* menggunakan 2 jenis huruf (*font*) yang berbeda, seperti CC Wild Words dan Edo SZ yang dirasa penulis pas dengan gambar. *Font* CC Wild Words digunakan untuk percakapan biasa maupun tulisan narasi yang umum dikomik sedangkan *font* Edo SZ digunakan untuk suara teriakan atau percakapan pada waktu genting, bertarung dan marah.





Gambar 3.18
(Atas) Proses Pemasukan Kata pada *Lettering*
(Bawah) Hasil Akhir Tahap *Lettering* pada Karya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9. Pencetakan dan Penjilidan

Setelah keseluruhan halaman komik selesai dibuat, *file* disusun berdasarkan halaman yang berurutan. Setelah disusun, penulis meminta pendapat dari dosen pembimbing mengenai kelayakan karya komik yang penulis buat. Pada saat selesai acc/koreksi dari pembimbing berakhir, penulis memperbaiki hasil karya sesuai anjuran dari pembimbing. Komik “Babad Sriwijaya” siap naik cetak, pencetakan komik dilakukan di Percetakan Angkasa Putra Bandung. Penulis mencetak komik sebanyak enam buah, untuk pencetakan cover, penulis memilih kertas jenis *art paper* 150 g dan untuk bagian dalam komik, penulis memilih kertas jenis HVS 100 g. dengan hasil akhir jadi berukuran B5 yang berjumlah 30 halaman yang berjilid *soft cover*.

Penulis memiliki keluhan kesah dalam pemilihan jenis kertas, pada saat pertama kali, penulis ingin memakai kertas jenis Book paper 100 g tetapi tidak ada satupun percetakan dan pemasok kertas yang memiliki kertas jenis itu, akhirnya penulis mengambil keputusan untuk memakai kertas jenis HVS 100 g sebagai kertas bagian dalam.



Gambar 3.19
Komik Yang Telah Disetujui
(Sumber: Dokumentasi Penulis)